

## GAMES KUARTET SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARAKTER RELIGIUS SISWA

Achmad Satriawan Pahroji<sup>1</sup>, Abd. Kadir Husain<sup>2</sup>, Salim Korompot<sup>3</sup>, Jumadi Mori  
Salam Tuasikal<sup>4</sup>

Bimbingan dan Konseling, Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

[AhmadSatriawan4@gmail.com](mailto:AhmadSatriawan4@gmail.com)

### Abstrak

Rumusan masalah pada penelitian ini yakni bagaimana games kuartet sebagai media bimbingan dan konseling untuk meningkatkan pemahaman karakter religius siswa. Adapun penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *games* kuartet sebagai media bimbingan dan konseling untuk meningkatkan pemahaman karakter religius siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yakni *Reserch and Development* model Sugiyono yang menguraikan tahap-tahap dalam metode penelitian dan pengembangan sebanyak sepuluh tahap penelitian dan pengembangan, namun dalam penelitian ini, peneliti membatasi sampai pada tahap uji coba produk dengan tanpa mengurangi esensi dari penelitian tersebut. Untuk mengetahui kepraktisan dan kelayakan media, peneliti melakukan validasi kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli bimbingan dan konseling guna melihat kelayakan dan meminta masukan sebelum nanti diujicobakan ke siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil uji coba produk pada siswa kelas tinggi (4-6) di Sekolah Dasar Negeri 12 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo. Menyatakan produk yang dibuat layak untuk dijadikan media bimbingan dan konseling untuk meningkatkan pemahaman karakter religius siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Kuartet Religi, Karakter Religius*

### Abstract

*The formulation of the problem in this study is how the quartet games as a medium of guidance and counseling to improve the understanding of students' religious character. This study aims to produce quartet games as a medium of guidance and counseling to improve understanding of the religious character of elementary school students. The research method used is the Sugiyono Research and Development model which describes the stages in the research and development method as many as ten stages of research and development, but in this study, the researchers limited it to the product trial stage without reducing the essence of the research. To find out the practicality and feasibility of the media, researchers validated media experts, linguists, and guidance and counseling experts to see the feasibility and asked for input before being tested on elementary school students.*

*Based on the results of product trials on high grade students (4-6) at State Elementary School 12 Telaga Biru, Gorontalo Regency. Stating that the product made is feasible to be used as a medium of guidance and counseling to improve understanding of the religious character of elementary school students.*

**Keywords:** *Religious Quartet, Religious Character*

This is an open access article distributed under CC BY-SA 4.0 Attribution License, provided the original work is properly cited. ©2022 by Achmad Satriawan Pahroji, Abd. Kadir Husain, Salim Korompot, Jumadi Mori Salam Tuasikal

**GAMES KUARTET SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARAKTER RELIGIUS SISWA**

*- Achmad Satriawan Pahroji, Abd. Kadir Husain, Salim Korompot, Jumadi Mori Salam Tuasikal*

**PENDAHULUAN**

Setiap manusia diharapkan mampu tumbuh dan berkembang serta sehat jasmani dan rohani. Untuk mencapai tujuan tersebut, perlu adanya peletak dasar atau pondasi dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu, pondasi dasar yang dimaksud adalah membentuk karakter-karakter yang diharapkan pada masa anak-anak. Hal ini tentu sejalan dengan pendapat Harlock (dalam Rahim, 2017:9) tentang teori perkembangan diantaranya yakni perkembangan mengikuti pola tertentu dan dapat diramalkan. Oleh karenanya, peran kita semua harus mampu mengarahkan perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak kearah yang lebih baik.

Berbagai penelitian menyebutkan bahwa pada masa anak-anak ini, manusia mengalami perkembangan yang sangat luar biasa di seluruh aspek perkembangan. Tidak terkecuali perkembangan pada aspek kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional maupun kecerdasan spiritual. Agar masa ini dapat dilalui dengan baik oleh setiap anak maka perlu diupayakan pendidikan yang tepat bagi anak sejak usia dini, salah satunya dengan membentuk karakter religius yang kuat pada diri anak.

Keberhasilan proses pendidikan tidak hanya ditentukan oleh capaian nilai dalam rapor saja, tetapi juga meliputi karakter religius yang dimiliki oleh siswa. Karakter ini meliputi kemampuan siswa dalam mengidentifikasi perilaku yang pantas dan kurang pantas, yang baik dan kurang baik, serta mampu melakukan hal-hal yang sesuai dengan kebiasaan yang ada dalam masyarakat. Urgensi pendidikan karakter yang dimiliki oleh siswa juga tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab, agar dapat menjadi generasi emas di tahun 2045. Sehingga karakter religius menjadi hal utama yang perlu mendapat sorotan serius dari berbagai kalangan, baik pemerintah, guru, dan aktivis pendidikan karena menjadi penyebab utama terjadinya degradasi moral.

Karakter religius didapat dari pembelajaran yang ditanamkan berupa pembiasaan dilakukan secara rutinitas sebagai dasar pendidikan untuk mencapai tujuan akhlak yang baik salah satunya dengan membiasakannya dalam institusi pendidikan. Dalam mengidentifikasi sejauh mana permasalahan yang ada di sekolah dasar, maka dilakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas dan salah satu guru mata pelajaran pada saat peneliti mendapatkan tugas mata kuliah Bimbingan dan Konseling di TK dan SD di SDN 12 Talaga Biru, bahwa masih ada anak tidak tertib baik lisan maupun perilaku sehari-hari, terdapat siswa yang memiliki perilaku tidak sopan terhadap guru seperti berbicara kasar terhadap guru, sering membentak, datang terlambat, sering berbohong, berperilaku kasar terhadap teman, sering bolos ketika waktu sholat tiba, maupun perilaku-perilaku tidak sopan lainnya. Fenomena tersebut tentunya perlu diperhatikan agar tidak menyebabkan terjadinya masalah yang lebih serius dimasa yang akan datang. Dalam menanamkan nilai-nilai karakter religius sebagai langkah strategis mencegah terjadinya masalah krisis karakter dikalangan siswa tentunya merupakan tanggung jawab dari semua

**GAMES KUARTET SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARAKTER RELIGIUS SISWA**

- Achmad Satriawan Pahroji, Abd. Kadir Husain, Salim Korompot, Jumadi Mori Salam Tuasikal

stake holder baik orang tua, kepala sekolah, guru Bimbingan dan Konseling, guru mata pelajaran, dan pemangku kebijakan dalam hal ini pemerintah. Secara lebih khusus guru Bimbingan dan Konseling sebagai guru yang diberikan tugas khusus untuk membina karakter siswa di Sekolah yang diamanahkan tanggung jawab untuk membantu siswa mengembangkan karakter yang baik, guna membantu siswa mencapai potensi optimal dan mengatasi masalah dalam diri siswa.

Dalam kondisi ini, tentunya guru Bimbingan dan Konseling perlu dibekali keterampilan-keterampilan konseling serta media layanan konseling yang kreatif sebagai penunjang keberhasilan proses layanan bimbingan dan konseling di Sekolah Dasar. Media bimbingan konseling merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa/konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi (Mutmainnah, dkk. 2017: 188). Artinya dengan penggunaan media sebagai sarana penyampaian layanan bimbingan dan konseling akan mempermudah konselor dalam proses pemberian layanan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nursalim, (2015) bahwa penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa/konseli tertarik pada layanan bimbingan dan konseling, serta untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan bimbingan dan konseling. Secara umum ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam proses layanan bimbingan dan konseling diantaranya media *cinema therapy*, biblio konseling, *slide show*, dan media permainan/*game* dan lain sebagainya.

Secara lebih khusus media layanan bimbingan dan konseling yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemanfaatan dan penggunaan media permainan. Santrock (2002) berpendapat bahwa permainan (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Dengan kata lain, permainan dilakukan untuk memberi kesenangan terhadap orang-orang yang melakukannya, dengan menggunakan permainan sebagai media layanan bimbingan dan konseling diharapkan mampu untuk memberi kenyamanan dan kesenangan siswa selama proses layanan, salah satunya adalah media Permainan Kuartet.

Secara singkat permainan kuartet adalah jenis permainan kartu bergambar disertai keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut, biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal, tulisan yang menerangkan gambar tersebut ditulis dengan tinta berwarna. Permainan ini pula dimainkan oleh beberapa orang yang disesuaikan dengan jumlah kartu (24, 32, sampai 48)

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti bermaksud melakukan sebuah penelitian untuk mengembangkan permainan Kuartet sebagai media layanan bimbingan dan konseling kreatif bagi siswa Sekolah Dasar, dengan judul penelitian **“Pengembangan Games Kuartet Sebagai Media Layanan Bimbingan dan Konseling Untuk Meningkatkan Pemahaman Karakter Religius Siswa SDN 12 Telaga Biru”**.

## METODE

Penelitian ini termasuk dalam skema Research and Development (R&D), yang dibagi menjadi sepuluh langkah oleh Sugiyono (2018: 35). Namun, penelitian ini dibatasi pada enam langkah: (1) Potensi dan masalah; (2) Mengumpulkan informasi; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Perbaikan desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi produk; dan (10) Pembuatan produk masal.

## HASIL TEMUAN

### 1. Potensi dan Masalah

Berdasarkan observasi dan wawancara pada guru Bimbingan dan Konseling, guru Agama, dan Kepala Sekolah serta menganalisis kebutuhan siswa SDN 12 Telaga Biru, ditemukan beberapa permasalahan antara lain kurangnya kesadaran peserta didik dalam menerapkan aturan-aturan di sekolah, kurangnya pemahaman siswa tentang sopan santun terhadap guru dan sesama teman sebaya, kurangnya pemahaman karakter religius oleh peserta didik, dan kurangnya media bimbingan dan konseling khususnya tentang peningkatan pemahaman karakter religius. Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti melihat potensi untuk mengembangkan media *games* kuartet religi, dengan adanya media *games* ini, siswa diharapkan mampu memiliki pemahaman karakter religius, selain itu bagi guru bimbingan dan konseling dapat dijadikan sebagai media saat pemberian layanan bimbingan dan konseling.

### 2. Mengumpulkan Informasi

Pada tahap ini, draft awal *games* kuartet religi disusun untuk siswa Sekolah Dasar. tentang tata cara pembuatan kuartet, selanjutnya melakukan kajian pustaka tentang materi yang akan disajikan dalam kuartet religi yaitu tentang perilaku karakter religius.

### 3. Desain Produk

Pada tahap ini, penyusunan desain produk dilakukan dengan menyusun kerangka dengan memperhatikan isi konten yang hendak disampaikan, kesesuaian dengan materi tentang karakter religious serta pemilihan kata dan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar.

### 4. Validasi Desain (Validasi Ahli)

Setelah desain produk selesai, dilakukan uji validasi oleh ahli Bimbingan dan Konseling, Ahli Bahasa Indonesia, Ahli Desain Media Bimbingan dan Konseling. Skala pengukuran yang digunakan yaitu skala Likert. Bentuk kriteria interpretasi skor dari skala Likert.

#### a. Hasil Validasi Ahli Bimbingan dan Konseling

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Bimbingan dan Konseling**

NO	Aspek Penilaian	Pernyataan	Nilai (Skor)			
			4	3	2	1
1.	Media Permainan	1) Desain media permainan kartu kuartet	√			

**GAMES KUARTET SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARAKTER RELIGIUS SISWA**

- Achmad Satriawan Pahroji, Abd. Kadir Husain, Salim Korompot, Jumadi Mori Salam Tuasikal

		2) Gambar ilustrasi pada kartu kuartet	√
2.	Materi / isi konten kartu kuartet	3) Kejelasan materi yang disampaikan	√
		4) Kemudahan materi pada permainan	√
		5) Kemenarikan materi pada media permainan	√
		6) Kesesuaian gambar dengan isi materi	√
		7) Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	√
3.	Penyajian	8) Petunjuk atau panduan pada media permainan	√
		9) Kepraktisan media permainan saat dimainkan	√
		10) Media permainan menarik untuk dimainkan	√

Dengan saran tambahan:

- 1) Perlu penyesuaian warna pada kartu kuartet dan buku panduan sehingga tulisan lebih timbul dan mudah dilihat.
- 2) Perjelas kembali apakah *games* ini ditujukan untuk siswa SD kelas rendah atau kelas tinggi.

Tekankan kembali keunikan serta orisinalitas media.

b. Hasil Validasi Ahli Bahasa Indonesia

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Bahasa Indonesia**

NO	Aspek Penilaian	Pernyataan	Nilai (Skor)			
			4	3	2	1
1.	Teknik penulisan	1). Kesesuaian teknik penulisan dalam kartu kuartet dengan kaidah penulisan yang benar		√		
		2) Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam kartu kuartet dengan tata aturan bahasa pada umumnya		√		
		3). Penyajian kalimat dalam kartu kuartet mudah dipahami			√	
		4) Kesesuaian penggunaan istilah dengan kaidah penulisan yang baik dan benar		√		

**GAMES KUARTET SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARAKTER RELIGIUS SISWA**

- Achmad Satriawan Pahroji, Abd. Kadir Husain, Salim Korompot, Jumadi Mori Salam Tuasikal

5) Kesesuaian kalimat yang digunakan dengan ejaan yang disempurnakan (EYD)	√
--	---

6) Keruntutan kalimat	√
-----------------------	---

Dengan saran tambahan:

- 1) Perhatikan aturan penulisan huruf kapital pada awal kalimat.
- 2) Perhatikan penggunaan kata sambung (seperti, dan, selanjutnya)

c. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media Bimbingan dan Konseling**

NO	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Media Permainan	3) Desain media permainan kartu kuartet	√			
		4) Gambar ilustrasi pada kartu kuartet	√			
2.	Materi / isi konten kartu kuartet	3) Kejelasan materi yang disampaikan pada media permainan	√			
		4) Kemudahan materi pada permainan	√			
		5) Kemenarikan materi pada media permainan	√			
		6) Kesesuaian gambar dengan isi materi		√		
		7) Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	√			
3.	Penyajian	8) Petunjuk atau panduan pada media permainan		√		
		9) Kepraktisan media permainan saat dimainkan	√			
		10) Media permainan menarik untuk dimainkan	√			

Dengan saran tambahan:

- 1) Font pada referensi buku panduan sebaiknya diperkecil atau lebih diperpadat.

### 5. Revisi Desain

Setelah melakukan validasi desain, maka selanjutnya akan dilakukan revisi/perbaikan *games* kuartet religi berdasarkan hasil validasi untuk menyempurnakan hasil produk dengan memperhatikan aspek-aspek yang dinilai oleh validator (melalui instrumen validasi). Selanjutnya peneliti menguraikan revisi modul sebagai berikut.

**GAMES KUARTET SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARAKTER RELIGIUS SISWA**

- Achmad Satriawan Pahroji, Abd. Kadir Husain, Salim Korompot, Jumadi Mori Salam Tuasikal

a. Hasil revisi ahli bimbingan dan konseling

**Tabel 4. Revisi Hasil Validasi Ahli Bimbingan dan Konseling**

No	Saran/masukan	Keterangan	
		Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1	Perhatikan kesesuaian warna yang ada pada kartu kuartet	Paduan warna masih kurang jelas	Paduan warna sudah diperbaiki
2	Perjelas kembali sasaran media <i>games</i> kuartet apakah untuk kelas rendah atau kelas tinggi ?	Tidak diberi penekanan lebih rinci pada sasaran media	Sudah diperjelas bahwa penggunaan <i>games</i> kuartet religi ditujukan untuk kelas tinggi (4-6)
3	Menekankan keunikan yang ada pada <i>games</i> kuartet religi	Belum menerangkan keunikan dari <i>games</i> kuartet religi	Telah di cantumkan modifikasi <i>games</i> yang menjadi keunikan <i>games</i> kuartet religi

b. Hasil revisi validasi ahli Bahasa Indonesia

**Tabel 5. Revisi Validasi Ahli Bahasa Indonesia**

No	Saran/masukan	Keterangan	
		Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1	Perhatikan aturan penulisan huruf kapital pada awal kalimat	Kurang memperhatikan aturan penulisan	Aturan penulisan dan penggunaan huruf kapital sudah diperbaiki
2	Perhatikan penggunaan kata sambung	Penggunaan kata sambung yang kurang seusai	Penggunaan kata sambung telah diperbaiki

c. Hasil revisi validasi ahli media bimbingan dan konseling

**Tabel 6. Revisi Validasi Ahli Media Bimbingan dan Konseling**

No	Saran/masukan	Keterangan	
		Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1	<i>Font</i> pada referensi sebaiknya diperkecil	Ukuran huruf pada referensi belum diperpadat	Ukuran <i>font</i> dan kepadatan susunan pada referensi telah diperbaiki

6. Uji Coba Produk

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk kepada guru wali kelas di SDN 12 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo dengan tujuan untuk menguji kelayakan produk untuk selanjutnya diterapkan pada pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling pada siswa SD/Sederajat.

- a. Nama : Ellen Karel Pido, S.Pd.  
 Profesi : Guru Kelas VI SDN 12 Telaga Biru

**Tabel 7. Hasil Angket Uji Coba Produk Guru Kelas VI**

No	Aspek Penilaian	Item Pertanyaan	Skor				Alasan
			4	3	2	1	
1	Aspek Materi	Apakah tampilan fisik <i>games</i> ini menarik?	√				
		Apakah judul <i>games</i> mendeskripsikan isi permainan?	√				
		Apakah isi buku panduan <i>games</i> ini mudah dipahami?	√				
		Apakah <i>games</i> kuartet ini mudah dipahami?	√				
		Apakah ukuran, jenis huruf dan model pada <i>games</i> ini mudah dibaca?	√				
		Apakah gambar-gambar pada <i>games</i> ini sudah sesuai?	√				
		Apakah <i>games</i> ini dapat dijadikan sebagai media bimbingan dan konseling pada siswa SD/Sederajat?	√				
		Apakah waktu pelaksanaan <i>games</i> efisien untuk dimainkan?	√				
		Apakah <i>games</i> ini mampu dijadikan sebagai media untuk meningkatkan pemahaman karakter religius siswa?	√				
2	Aspek Kelayakan Media	Media kuat dan tahan lama	√				
		Media mudah digunakan oleh siswa	√				



**GAMES KUARTET SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARAKTER RELIGIUS SISWA**

- Achmad Satriawan Pahroji, Abd. Kadir Husain, Salim Korompot, Jumadi Mori Salam Tuasikal

Media yang digunakan mempermudah siswa dalam memahami materi	√
Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman karakter religius siswa	√
Kejelasan aturan main dalam <i>games</i> kuartet religi	√
Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi	√
Penggunaan media <i>games</i> kuartet religi memotivasi siswa dalam belajar	√
Media mudah untuk disimpan	√

- b. Nama : Maryam Kaharu, S.Pd.  
 Profesi : Guru Kelas IV SDN 12 Telaga Biru

**Tabel 8. Hasil Angket Uji Coba Produk Guru Kelas IV**

No	Aspek Penilaian	Item Pertanyaan	Skor				Alasan
			4	3	2	1	
1	Aspek Materi	Apakah tampilan fisik <i>games</i> ini menarik?	√				
		Apakah judul <i>games</i> mendeskripsikan isi permainan?	√				
		Apakah isi buku panduan <i>games</i> ini mudah dipahami?	√				
		Apakah <i>games</i> kuartet ini mudah dipahami?	√				
		Apakah ukuran, jenis huruf dan model pada <i>games</i> ini mudah dibaca?		√			
		Apakah gambar-gambar pada <i>games</i> ini sudah sesuai?	√				
		Apakah <i>games</i> ini dapat dijadikan sebagai media bimbingan dan	√				

## Pengembangan games kuartet religius

- Achmad Satriawan Pahroji, Abd. Kadir Husain, Salim Korompot

		konseling pada siswa SD/Sederajat?	
		Apakah waktu pelaksanaan <i>games</i> efisien untuk dimainkan?	√
		Apakah <i>games</i> ini mampu dijadikan sebagai media untuk meningkatkan pemahaman karakter religius siswa?	√
2	Aspek Kelayakan Media	Media kuat dan tahan lama	√
		Media mudah digunakan oleh siswa	√
		Media yang digunakan mempermudah siswa dalam memahami materi	√
		Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman karakter religius siswa	√
		Kejelasan aturan main dalam <i>games</i> kuartet religi	√
		Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi	√
		Penggunaan media <i>games</i> kuartet religi memotivasi siswa dalam belajar	√
		Media mudah untuk disimpan	√

## PEMBAHASAN

Religius sebagai salah satu nilai karakter dideskripsikan oleh Narwati (dalam Kurniawan, 2014:5) merupakan sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. Penanaman karakter religius sangat diperlukan karena saat ini banyak perilaku yang menunjukkan luntarnya nilai-nilai karakter religius pada anak misalnya perilaku mencontek, sering berbohong, tidak patuh terhadap orang tua dan guru, maupun masalah-masalah yang sering terjadi dikalangan siswa belakangan ini. Fenomena tersebut mengidentifikasikan tidak adanya bekal karakter religius yang baik pada diri anak. Oleh karena itu, jika dicermati dan dinilai secara lebih objektif terkait permasalahan karakter

**GAMES KUARTET SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARAKTER RELIGIUS SISWA**

*- Achmad Satriawan Pahroji, Abd. Kadir Husain, Salim Korompot, Jumadi Mori Salam Tuasikal*

religius atau moralitas pada siswa yang mulai krisis, maka hal ini tentunya merupakan cerminan dari kualitas dunia pendidikan yang harus lebih ditingkatkan lagi, dimulai dari jenjang sekolah yang paling dasar sampai pada tingkatan pendidikan yang paling tinggi. Oleh karenanya, sebagai langkah awal pendidikan sejak dini harus lebih diprioritaskan dalam mengembangkan kualitas karakter religius.

Media dimaknai sebagai hal yang digunakan menjadi perantara atau pengantar ketika seorang guru mata melakukan pembelajaran kepada muridnya. Terkait dengan media sebagai perantara pesan, maka seorang guru bimbingan dan konseling pun memerlukan media pada saat memberikan layanan bimbingan dan konseling. Menurut Nursalim dalam Prasetiawan (2015) Media Bimbingan dan Konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa/ konseli untuk memahami diri, mengambil keputusan, serta memecahkan masalah yang dihadapi. Yang artinya media bimbingan dan konseling diharapkan mampu sebagai alat perangsang yang dapat membantu siswa/konseli untuk memahami pesan yang disampaikan.

Menurut Prasetiawan & Alhadi (2018: 88) guru memang merupakan salah satu sumber belajar bagi siswanya, tetapi bukan satu-satunya. Masih banyak sumber belajar lain yang dapat kita manfaatkan untuk membuat siswa kita belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sangat berdampak positif bagi siswa serta dapat memberikan rangsangan atau motivasi kepada siswa untuk terus belajar. Briggs (Rahadi 2003:10) mengartikan media sebagai alat ukur untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar. Selain itu Miarso (Nursalim, 2015 :5) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Kartu kuartet adalah jenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar, dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal dan tulisan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal ditengah – tengah antara judul dan gambar. Tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna. Lebih lanjut Karsono et, al (dalam Kartika, 2018:9) mengatakan bahwa Permainan kartu kuartet adalah membuat pasangan kartu berjumlah 4 sebagai satu pasangan. Jumlah kartu kuartet biasanya 24-52 sesuai pembuatnya yang tiap satu judul terdiri atas 4 kartu. Namun pada produk kuartet religi ini, penulis menggunakan 72 buah kartu. Dengan klasifikasi 50 buah kartu kuartet dan 20 buah kartu aksi. Pada games kuartet religi ini, juga dilengkapi dengan buku panduan pelaksanaan games sehingga memudahkan guru untuk memahami permainan tersebut sebelum nantinya

### **Pengembangan games kuartet religius**

- Achmad Satriawan Pahroji, Abd. Kadir Husain, Salim Korompot

dipergunakan Bersama siswa. Adapun manfaat dari media kuartet religi antara lain sebagai berikut.

- a. Dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses layanan
- b. Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses layanan.
- c. Membuat siswa lebih komunikatif.
- d. Dengan adanya kompetisi antar siswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.

Pengembangan *games* kuartet religi dilatar belakangi oleh kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya menerapkan perilaku karakter religius didalam kehidupan sehari-hari, banyaknya kasus siswa yang sering melawan kepada guru, serta tidak patuh terhadap aturan-aturan sekolah. Proses pengembangan *games* ini melalau beberapa tahap yaitu menemukan potensi dan masalah dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru wali kelas SDN 12 Telaga Biru. Berdasarkan potensi dan masalah tersebut, kemudian peneliti melakukan kajian pustaka dari berbagai literatur dan menyiapkan materi atau konten yang berkaitan dengan perilaku karakter religius. Selanjutnya peneliti merancang prototype dengan menyusun konten, menentukan gambar serta membuat desain kartu. *Games* kuartet religi ini kemudian divalidasi untuk mendapatkan penilaian dari ahli bimbingan dan konseling, ahli bahasa Indonesia serta ahli media bimbingan dan konseling. Berdasarkan saran/masukan validator, maka dilakukan perbaikan pada kartu kuartet dan buku panduan pelaksanaan *games*. Setelah itu, peneliti melakukan uji coba produk di SDN 12 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo guna menguji kalayakan produk sehingga mendapatkan produk akhir *games* kuartet religi yang siap digunakan.

*Games* kuartet religi telah dapat digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling karena berdasarkan penilaian dari validator, materi, gambar, bahasa, penyajian, tampilan serta kegunaan diperoleh kategori layak digunakan. Selain itu, berdasarkan hasil uji coba guru kelas IV dan VI juga memperoleh kategori layak digunakan pada pemberian layanan bimbingan konseling.

*Games* kuartet religi tidak luput dari kekurangan, namun tetap memiliki kelebihan. Adapun kelebihanannya yaitu:

- a. Melatih kejujuran siswa.
- b. Dapat membina hubungan antara sesama siswa maupun siswa dan guru.
- c. Dapat melatih pengetahuan siswa terkait perilaku karakter religius.
- d. Materi atau isi konten dapat dengan mudah diingat oleh siswa sehingga mampu memiliki pemahaman karakter religius.

Dengan demikian guru bimbingan dan konseling dapat menggunakan *Games* kuartet religi sebagai media layanan bimbingan dan konseling pada siswa SD/Sederajat. Namun dewasa ini, para siswa sering diperhadapkan dengan salah satu media elektronik yang saat ini familiar dikalangan sosial masyarakat diberbagai kalangan usia, yaitu *smartphone*. Oleh karenanya penting bagi kita untuk mengetahui berbagai kelebihan dari media permainan kuartet itu sendiri. Mujib dan Rahmawati (dalam Mariyanti 2018:24) mengungkapkan kelebihan media ini antara lain sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan keaktifan siswa ketika proses layanan.

## **GAMES KUARTET SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARAKTER RELIGIUS SISWA**

- Achmad Satriawan Pahroji, Abd. Kadir Husain, Salim Korompot, Jumadi Mori Salam Tuasikal

2. Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses layanan di kelas.
3. Dengan adanya kompetisi antar siswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
4. Permainan kuartet dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.
5. Materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan di hati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatih susah dilupakan karena didukung dengan praktek perilaku.

Selain kelebihan secara fisik yang praktis disimpan dan dibawa kemana saja, media permainan kartu kuartet memiliki kelebihan dari pada media-media yang lain, diantaranya media ini selain sebagai suatu permainan yang menyenangkan, media ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak siswa, karena terjalannya interaksi antar siswa di dalam permainan tersebut, serta membantu siswa dalam menemukan gagasan atau ide tulisan yang sistematis, membantu dan memudahkan guru dalam upaya menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

### **SIMPULAN**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media bimbingan dan konseling yaitu *Games* Kuartet Religi Sebagai Media Bimbingan dan Konseling untuk Meningkatkan Pemahaman Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar. Produk ini dapat menjadi solusi dari minimnya pemahaman karakter religius siswa di sekolah dasar, penyampaian pesan-pesan religius dikemas dengan nuansa permainan yang membuat siswa tidak hanya memberikan pemahaman karakter religius namun juga mampu membina hubungan baik antara siswa dan guru maupun antar siswa. *Games* ini telah layak digunakan oleh guru bimbingan dan konseling sebagai media dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling karena telah melalui tahap uji validasi ahli, masing-masing oleh pakar ahli bimbingan dan konseling, ahli bahasa Indonesia dan ahli desain media bimbingan dan konseling serta uji coba produk yang dilakukan kepada siswa kelas 4-6 SDN 12 Telaga Biru dan guru kelas di SDN 12 Telaga Biru. Namun produk ini masih perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat diproduksi secara massal.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Rahim, Maryam dkk. 2017. *Perkembangan Peserta Didik Usia PAUD-SD-SMP-SMA-PT*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Kartika, V.S.D. 2018. *Pengembangan Media Permainan Kartu Kuartet Matematika Pada Materi Lingkaran Untuk Siswa Kelas VIII SMP*. Skripsi. Malang. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kurniawan, Bayu Tri. 2014. *Penanaman Nilai Karakter Religius Melalui Program Pagi Sekolah*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

**Pengembangan games kuartet religius**

- Achmad Satriawan Pahroji, Abd. Kadir Husain, Salim Korompot

- Mariyanti, Ade Devi. 2018. *Efektivitas Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Mendengarkan Kosakata Bahasa Mandarin Kelas Xi Sma Kebon Dalem Semarang*. Skripsi. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Mutmainnah, Shavira dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Magic Card Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Pendidikan*. 2 (2).
- Nursalim, Mohamad. 2015. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta Barat: PERMATA PUTRI MEDIA.
- Prasetiawan, Hardi & Alhadi, Said. 2018. Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konseling Di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. 3 (2).
- Purnomo, Puji & Maria Sekar Pulupi. 2016. Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak, dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan (Edisi Khusus PGSD)*. 20 (2).
- Rahadi, Aristo. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Santrock, J. W. 2002. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga
- Setiyorini, Indah & Husni Abdullah. 2013. Penggunaan Media Permainan Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*. 1 (2).